

GALACTIC *conqueror*



GALACTIC CONQUEROR

by TITUS

1- INSTALLATION :

AMSTRAD CPC CASSETTE.

Allumez votre écran puis votre ordinateur, appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez votre cassette dans le lecteur puis appuyez sur PLAY.

AMSTRAD CPC DISQUE.

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez la disquette GALACTIC CONQUEROR dans le drive, tapez : RUN»GC» puis appuyez sur ENTER. Lorsque la présentation est à l'écran, vous devez attendre la fin de la musique pour commencer une partie.

SPECTRUM CASSETTE.

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez la cassette «GALACTIC CONQUEROR» dans le lecteur puis tapez : LOAD «» appuyez sur ENTER puis sur PLAY.

SPECTRUM +2 CASSETTE.

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez la cassette «GALACTIC CONQUEROR» dans le lecteur et appuyez sur ENTER.

SPECTRUM +3 DISQUE.

Allumez l'écran puis l'ordinateur. Insérez la disquette «GALACTIC CONQUEROR» dans le lecteur et appuyez sur ENTER.

COMMODORE 64 ET 128 CASSETTE. Sur Commodore 128, tapez : GO64, puis appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP. Sur Commodore 64 et SX64, allumez l'écran, vérifiez qu'il n'y ait pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez votre ordinateur, insérez votre cassette «GALACTIC CONQUEROR» dans votre lecteur, puis appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP. Le joystick peut être branché sur le port 1 ou 2 de l'ordinateur.

COMMODORE 64 ET 128 DISQUE.

Sur Commodore 128, tapez : GO64 puis LOAD»*,8,1. Sur Commodore 64 et SX64, allumez l'écran, vérifiez qu'il n'y ait pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'ordinateur, insérez la disquette «GALACTIC

CONQUEROR» dans le lecteur et tapez : LOAD»*,8,1. Le joystick peut se brancher sur le port 1 et 2 de l'ordinateur.

ATTENTION ! Ne jamais retirer la disquette «GALACTIC CONQUEROR» pendant le temps d'utilisation.

2- COMMANDES :

Vous pilotez votre vaisseau à l'aide du clavier ou d'un joystick.

Amstrad CPC :

HAUT.....	Perte d'altitude
BAS.....	Prise d'altitude
GAUCHE.....	Virer à gauche
DROITE.....	Virer à droite
BARRE ESPACE.....	Tir

Spectrum:

Q.....HAUT.....	Perte d'altitude
A.....BAS.....	Prise d'altitude
Z.....GAUCHE.....	Virer à gauche
X.....DROITE.....	Virer à droite
CAPS. FIRE BUTTON	Tir

Commodore 64/128:

A.....HAUT.....	Perte d'altitude
Z.....BAS.....	Prise d'altitude
<.....GAUCHE.....	Virer à gauche
>.....DROITE.....	Virer à droite
BARRE ESPACE.....	Tir

Lors de la saisie du nom du joueur après la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom, en vous positionnant dessus à l'aide des touches fléchées du clavier, et en validant chaque lettre avec la barre d'espacement. Lorsque toutes les lettres du nom ont été écrites, positionnez-vous sur le mot END et validez encore une fois avec la barre d'espacement. Le nouveau score est alors enregistré sur la disquette.

3- L'HISTOIRE :

Après la fin des conflits, quand la réunification sur Terre fut enfin réalisée, on vit se former un groupe de personnes très influentes voulant renverser la paix. Cette organisation rebelle voulait engager de nouveaux combats, mais cette fois-ci à l'échelle spatiale, afin d'obtenir le pouvoir absolu.

Le Gouvernement jugea qu'il était temps d'agir car la base militaire interplanétaire qu'il avait fait construire au coeur de la Galaxie se trouverait gravement menacée en cas de guerre spatiale. Cette base plus connue sous le nom de GALLION, fut immédiatement mise sous la responsabilité d'une Ligue Stellaire créée par le Gouvernement et chargée des Affaires Galactiques.

De plus, les techniciens de la Ligue venaient de mettre au point un nouveau chasseur interplanétaire : THUNDER CLOUD II; doté d'une très forte puissance de feu (dix mille fois supérieure à celle de son ancêtre THUNDER CLOUD) et d'un bouclier de protection ultra-sensoriel à ionisation négative.

Mais restait un problème essentiel : trouver des pilotes à toute épreuve possédant technique, stratégie et surtout réflexes. Après plusieurs mois de recherches, les scientifiques de la Ligue se sont rendu compte que les pilotes de l'Off-Shore Game réunissaient ces qualités indispensables mieux que quiconque. C'est pourquoi la Ligue Stellaire désigna secrètement comme pilotes les futurs champions de la grande course de Off-Shore engagée depuis plusieurs années, et dont les vainqueurs seraient connus dans moins d'un mois.

Lac Baïkal, Sibérie, Juin 2080 :

De nouveaux pilotes, dont vous faites partie, viennent de conquérir les meilleures places dans le classement du championnat du monde de Off-Shore. C'est alors qu'une folle course contre la montre s'engage. En effet, la Ligue doit contacter ces champions au plus vite car l'invasion se fait de plus en plus menaçante. Au terme d'un long entretien, les responsables vous expliquent que vous êtes des plus compétents et que votre devoir est d'accepter la mission que l'on vous propose : sauvegarder les projets top-secrets de la Ligue en anéantissant ses ennemis dans toute la Galaxie.

Des négociations s'engagent avec un contrat de 10 millions de dollars à la clé pour chacun d'entre vous. Une fois la mission acceptée, vous apprenez que pour être le plus efficace possible, les futurs membres de l'Escadrille Galactique devront subir un entraînement intensif de trois mois. Celui-ci aura lieu à bord du Vaisseau-Mère qui parcourt l'espace. Vous saurez alors parfaitement déchiffrer la carte de la Galaxie et maîtriser toutes les capacités de votre nouveau chasseur.

Un seul mot d'ordre : ne jamais laisser les troupes ennemies s'approcher à moins de 10 années lumière de GALLION, où se trouve tout le matériel de défense ainsi que les projets spatiaux top-secrets que vous devrez protéger.

Après avoir passé tous les tests avec succès, les pilotes viennent d'obtenir le grade de Conqueror qui leur permet d'intégrer l'Escadrille. Mais la Ligue ne pourra évaluer leur niveau et leurs capacités réelles qu'après les premiers combats.

A vous de jouer pour remplir votre mission et toucher la prime prévue. Mais l'enseignement théorique que vous avez reçu ne suffira pas, seules votre stratégie et votre adresse pourront vous sauver. Votre vie est à chaque instant en danger; mais n'oubliez pas que pour chaque lieu de combat que vous choisirez, le sort de millions de personnes est en jeu. Faites vos preuves, à vous de devenir le leader de l'escadrille !. Tout mauvais choix pourrait être fatal à la base interplanétaire et anéantir la paix qui règne depuis trop peu de temps.

4- COMMENT MENER A BIEN VOTRE MISSION ?

Parmi les nouveaux Conquerors, vous intégrez le Vaisseau-Mère qui vous conduit sur GALLION où se trouvent tous les appareils servant à scruter vos ennemis dans l'espace. Vous devez maintenant consulter la carte de la Galaxie. Une fois celle-ci bien visualisée, vous pouvez faire votre choix en déplaçant une sonde au rayon d'action à très longue portée, afin de déclencher le processus de téléportation sur la planète où vous avez choisi de combattre. Nous vous conseillons de sélectionner des groupements de planètes sous domination ennemie (planètes rouges), ou très éloignées des planètes alliées (planètes bleues). Surveillez en permanence la progression de l'invasion pour ne pas laisser les planètes bleues proches de GALLION sans défense face à un trop grand nombre d'attaquants. Au cours de votre mission, vous serez suivis par la sonde de surveillance qui vous permettra d'être téléportés rapidement en cas de danger. THUNDER CLOUD II est équipé d'un bouclier protecteur qui se recharge après chaque combat. Vous serez informés en permanence de l'état de votre bouclier car si celui-ci était détruit en mission, votre chasseur exploserait !

L'éclair lumineux indique que le bouclier a absorbé un impact extrêmement violent. Lors de la destruction totale du bouclier, vous êtes directement téléportés sur le Vaisseau-Mère avant que votre chasseur n'explose. Un nombre illimité de chasseurs étant à votre disposition, vous pouvez repartir combattre immédiatement en choisissant sur la carte une planète moins dangereuse.

Le Vaisseau-Mère vous transporte au-dessus de la planète choisie. Chaque mission comporte trois étapes qui sont les suivantes:

Le combat au sol :

Au cours de ce combat, méfiez-vous des météorites et de l'armée spatiale.

- Le combat aérien :

Pour cette nouvelle épreuve, THUNDER CLOUD II a été spécialement conçu pour effectuer des vrilles. Tout au long de cette étape, vous affronterez des troupes ennemies, des mines explosives, et des météorites.

Attention! Suivant la puissance de feu de vos ennemis, les boucliers s'endommagent plus ou moins rapidement.

- Le combat spatial :

Pour cette étape, vous affronterez les dernières troupes ennemies qui se trouvent en attente orbitale. A la fin de cette mission, vous serez ramenés sur le Vaisseau-Mère pour faire le bilan de cette mission. Vous devrez alors consulter attentivement la carte de la Galaxie pour évaluer la progression des troupes ennemies et choisir une planète à défendre en priorité. Après le choix de chaque nouvelle mission, vous serez amenés à remporter les trois étapes d'élimination des ennemis sur une planète. N'oubliez pas que GALLION est constamment menacée, et, choisir de combattre sur une planète non prioritaire (donc moins difficile) peut lui être fatal.

6- SCORES ET BONUS :

Scores :

Vaisseaux ennemis	2500	points
Mine	1500	points
Météorites	500	points

Bonus :

Etape réussie	1	10000	points
Etape réussie	2	15000	points
Etape réussie	3	20000	points
Planète pacifiée		40000	points
1 des 8 lunes pacifiée		50000	points

7-Versions cassette:

L'équipe de TITUS a fait le maximum pour les versions 8 bits de ce jeu qui a été créé à l'origine sur Amiga. Toutefois, sur les versions cassette, quelques phases intermédiaires (mais pas primordiales) du jeu ont dû être supprimées.

8-REMERCIEMENTS:

G. Espeche , A. Fernandes , D. Fernandes , V. Berthelot , E. Zmiro , J.M Masson ,P. Saintin, F. Moreau, Grabuge , P. Pateau , V. Gourland , M. Vulpillat ,O. Corviole , P. Saintin , E. Caen , H. Caen , A. Delpuch , J.L Leonardonn, S.Jeffries, S.Bailey, I. Higgins, Access Team...

TITUS COPYRIGHT 1988

